JOYSTICK 158

Joystick 158

SOLUTION
SILENT STORM
COMPLÈTE

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N°158

Joystick·158

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

SOMMAIRE

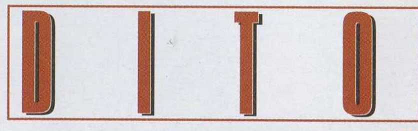
3 Silent Storm







Comme la vie est étrange. Silent Storm va enfin sortir en France alors qu'il a été l'un des premiers jeux testés par la nouvelle équipe. Je me souviens encore de Blutch prenant ses marques, poussant des cris de joie en défonçant des maisons à l'explosif et notant l'exactitude des armes de la Seconde Guerre mondiale en compagnie d'Atomic. Pour ceux qui ne connaissent pas Silent Storm, on a affaire à du combat au tour par tour entre Allemands et alliés. Les fans de Jagged Alliance devraient être ravis car les développeurs se sont largement inspirés de ce titre. Je tiens à vous préciser que les missions sont distribuées aléatoirement, pour le plus grand bonheur des joueurs et mon plus grand malheur. Pour être honnête, la solution est complète à 98 % car impossible de faire apparaître trois missions : les quartiers généraux du général Bauer côté forces de l'axe, le site de lancement allemand et le lieu de transfert de documents chez les alliés. Si vous avez eu la chance de jouer ses missions dans le camp manquant, n'hésitez pas à partager vos aventures en me mailant à emmanuel.bezy@futurenet.fr.



Tbf

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre
B 388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale
et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K70725
ISSN : 0994-4559 : Dépôt légal à parution
RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
A participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy

Imprimé en France
Printed in France
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant.
Ce supplément gratuit au numéro 158 de Joystick, à paraître fin mars, ne peut être vendu séparément.



Silent Storm

Dirigez une escouade de soldats pendant la Seconde Guerre mondiale au cours d'une dizaine de missions se déroulant en Europe. Du côté des alliés ou des forces de l'axe, vous devez déjouer les plans diaboliques d'une organisation terroriste qui se fait appeler « le marteau de Thor ».







CONSEILS GENERAUX

Utilisez des fusils au lieu de pistolets et employez la technique Debout/Tir précis/Se baisser pour blesser l'ennemi sans trop se faire repérer. Vous pouvez utiliser des cartouches de munitions par 10 ou 50 pour vos armes de base afin de gagner de la place (prenez une cartouche x50 Mauser au lieu de 10 x5 Mauser). Courez lors des combats afin de vous mettre à couvert plus rapidement.

Campagne

MISSION D'INTRODUCTION

ALLIÉS :

Vous êtes seul dans cette mission avec votre colonel mort à vos côtés. Avancez avec précaution vers la maison en tuant tous les soldats à portée de vue (photo 1). Cette mission est plus facile si vous jouez un sniper (grâce aux tirs longue distance) ou un éclaireur (car vous pouvez vous approcher et assommer les gardes). Si vous n'avez pas de fusil sur vous, prenez-en un sur le premier garde allemand que vous tuez. Cela vous permet de tirer à moyenne distance sans vous faire toucher. Une fois tous les ennemis morts, ouvrez le coffre dans la maison pour récupérer des munitions, des bandages et un pistolet. Entrez dans le side-car pour faire apparaître des soldats ennemis (photo 2). Utilisez la mitraillette intégrée à la moto pour les tuer. N'hésitez pas à ramasser autant de munitions et d'armes que possible pour remplir le stock allié. Enfin, allez chercher le corps de votre colonel (photo 3) et mettez-le dans le side-car pour finir la mission.

AXE :

Vous vous retrouvez seul face à des voleurs de banque. Si vous avez un fusil, restez à couvert et tirez depuis votre position. Il est plus difficile de s'approcher des ennemis (photo 4) si vous avez





un pistolet ou un fusil mitrailleur. Prenez la mitraillette lâchée par le garde mort si vous n'en avez pas. Une fois tous les bandits morts, vous pouvez visiter la banque si vous le désirez mais surtout, vous devez emmener avec vous le corps du chef des voyous, habillé tout en blanc (photo 5). Allez près de la voiture pour finir la mission.

BASE

Vous pouvez vous soigner, choisir votre inventaire et sélectionner votre escouade dans la base. Constituer une équipe polyvalente où les six professions sont présentes est une bonne idée, mais vous pouvez favoriser les snipers ou les éclaireurs selon votre style de jeu. Si vous gardez l'idée d'une équipe polyvalente, pensez à équiper vos hommes (photo 6) d'un fusil, d'une mitraillette et de deux grenades. Récupérez les armes ennemies dans les premières missions pour que vos hommes soient rapidement tous équipés de cette façon. Ne négligez pas les rencontres aléatoires afin de gagner de l'expérience entre deux missions de la campagne.

Sud de la Grande-Bretagne

MAISON DE CAMPAGNE ANGLAISE

ALLIÉS :
Vous commencez la mission sur un chemin de terre. Tirez sur les gardes qui patrouillent juste à côté. Essayez de les tuer tous au premier round pour éviter des blessures dans votre camp. Avancez vers la grande maison pour rencontrer Wilkens qui s'enfuit par la fenêtre (photo 7). Il n'est pas armé donc essayez de lui trouver une arme rapidement ou éloignez-le du champ de bataille. Tuez les Allemands se trouvant dans les deux maisons. Pensez à utiliser des grenades pour toucher plusieurs ennemis en même temps. Prenez les deux documents dans la grande maison, puis ouvrez les deux coffres (photo 8) en crochetant la serrure ou à l'explosif. Vous trouvez des nouvelles armes et surtout le plan d'une nouvelle mission. En quittant la zone avec Wilkins, vous débloquez une seconde mission sur la carte.

AXE :
Vous vous trouvez dans les bois et une patrouille anglaise se trouve sur le chemin de terre (photo 9). Tuez-la et approchez-vous silencieusement de la maison en















vous cachant grâce aux buissons. Faites le tour de la maison en débusquant les ennemis avec votre scout. Quand vous avez tué tous les Anglais de la zone, entrez dans la maison et prenez les documents sous la table (photo 10).

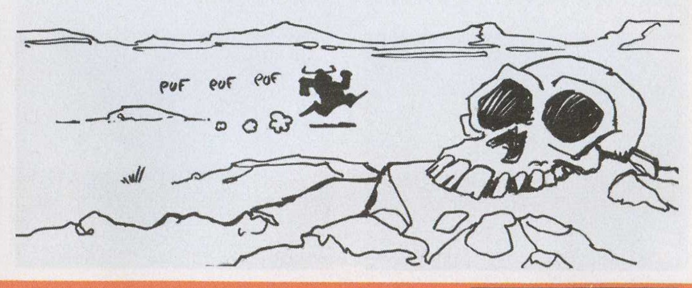
LABORATOIRE ANGLAIS

ALLIÉS :

Le laboratoire est attaqué par deux groupes : un au premier étage du bâtiment et l'autre au sous-sol du même bâtiment. Un troisième groupe arrive plus tard dans la mission, près de l'entrée (photo 11). Pensez à mettre tous vos hommes dans le laboratoire à ce moment-là. Un piège est installé au niveau de la porte près des deux escaliers. Préparez-vous à soigner un cobaye de votre groupe pour passer ou attendez que les soldats alliés passent par là. Commencez par éliminer les soldats au premier étage avec votre escouade. Dans la mesure du possible, utilisez des mitraillettes plutôt que des fusils pour tirer à travers les parois. Allez ensuite au sous-sol et tuez tous les soldats du coin. Un des gardes porte le professeur que vous devez libérer dans cette mission (photo 12). Si ce garde sort de la maison, vous devez recommencer la mission donc pensez à bloquer les issues à l'étage. Enfin, pour la dernière escouade d'Allemands, placez vos hommes dans les buissons près du mur. Si des soldats escaladent le mur, tuez-les dès que possible. Quand tous les ennemis sont morts, le scientifique vous parle de votre prochain objectif et la mission se termine.

AXE :

Vous commencez sur la route et vous devez prendre d'assaut le manoir. Faites attention à la mitraillette installée à l'entrée en vous approchant (photo 13). Vous avez beaucoup d'ennemis dans le laboratoire, mais après quelques tours, des soldats anglais apparaissent à l'entrée du niveau. L'idéal est de s'enfermer dans une salle et de la défendre pour repousser un maximum d'ennemis.





14


17


18

Essayez la salle avec la mitraillette ou la salle avec les deux coffres (photo 14) pour cette technique. La porte menant aux deux escaliers est piégée, prenez l'escalier de l'autre côté du labo pour accéder à l'étage. Les soldats au sous-sol vont tenter de s'enfuir avec le professeur. Mettez des gardes à l'entrée et éliminez-les dès que possible car la mission est perdue s'ils parviennent à s'échapper. Prenez les documents à l'étage (photo 15) et emmenez le professeur inconscient avec vous pour terminer la mission. Vous avez maintenant accès à deux nouvelles missions sur la carte.

PETIT VILLAGE ANGLAIS

ALLIÉS :
Utilisez les buissons et les arbres pour avancer vers les maisons. L'utilisation de fusils est hautement recommandée dans cette mission. L'une des maisons abrite les ennemis que vous recherchez (photo 16). Tuez minutieusement tous les ennemis à vue et visitez les étages supérieurs, grenier inclus. Vous allez croiser un officier allemand portant des documents officiels sur lui (photo 17). Tuez-le, puis portez son corps hors de la zone de combat pour finir la mission.

Note : Les objectifs peuvent être différents dans cette mission. Si vous n'avez pas rencontré Wilkens auparavant, vous le trouvez assommé dans la grande maison (photo 18). Bien entendu, cette maison est remplie d'Allemands et vous devez les éliminer avant de pouvoir ressortir avec le corps. L'autre objectif de la mission se trouve alors dans une des autres maisons de la zone, sur une table (photo 19).

AXE :
Après votre discussion avec Stevens, des soldats anglais encerclent progressivement la maison (photo 20). Surveillez les fenêtres et protégez l'agent des tirs ennemis en le plaçant dans un coin de la pièce. Il y a beaucoup d'ennemis, donc abusez des grenades si vous en avez en stock et si vous remarquez un rassemblement de soldats à un endroit. Quand vous pensez avoir tué tout le monde, sortez et dirigez-vous vers les deux autres maisons de la zone. Éliminez les derniers ennemis et fouillez un officier allié (photo 21) qui détient des informations importantes. La mission se termine quand l'espion vous raconte tout ce qu'il sait. Deux nouvelles zones s'ouvrent à vous.


15


16


19







ENDROIT INDIQUÉ SUR LA CARTE

ALLIÉS ET AXE :
Approchez-vous de la maison (photo 22) et balancez une grenade dans l'habitation afin de détruire toutes les mines posées. Descendez ensuite au sous-sol et ouvrez le coffre pour trouver des documents secrets. Quittez la zone pour finir la mission.

LIEU DE TRANSFERT DE DOCUMENTS

AXE :
Vous tombez bien évidemment dans une embuscade. Beaucoup de soldats anglais sont dans cette zone donc protégez-vous avec les arbres et les buissons les plus proches. Essayez de tuer les grenadiers et les mitrailleurs en premier. Les papiers que vous cherchez sont au centre de la clairière (photo 23), près des rochers. Quittez ensuite la zone pour passer à la mission suivante.



Nord de la Grande-Bretagne

ENTREPÔT MILITAIRE ANGLAIS

ALLIÉS :
Vous devez défendre un entrepôt attaqué par quatre groupes d'Allemands : un groupe près des arbres, un autre près de la locomotive (photo 24), un troisième derrière la locomotive et le dernier à l'ex-











térieur de l'entrepôt près des maisons. Pour tirer sans danger sur les ennemis les plus proches, pensez à utiliser le portail que vous ouvrirez quand vos hommes tirent et que vous fermerez avant la fin de votre tour pour vous cacher des Allemands. Prenez les indices éparpillés dans le niveau pour apprendre des astuces (photo 25). Après une dizaine de tours de jeu, les gardes près des maisons arrivent par le portail ; pensez à surveiller ce passage pour ne pas être pris en embuscade. Fouillez les caisses dans les entrepôts pour trouver des nouvelles armes comme le Mosin 1891. Le sniper du dernier groupe est Karl Dressler que vous devez capturer pour finir la mission (photo 26).

AXE :

Vous commencez la mission près des maisons longeant l'entrepôt. Fouillez les coffres de ces maisons habitées par des civils afin de trouver des médicaments et des bandages (photo 27). Contournez l'entrée principale afin de surprendre l'ennemi en entrant par l'entrée secondaire près des rails. Mettez-vous autant que possible à couvert pour minimiser les dégâts dans votre escouade. Quand vous avez tué tous les soldats dans la cour, entrez dans la



maison et éliminez les derniers soldats. Vous trouvez des documents dans le bureau (photo 28) afin de terminer la mission.

PETITE VILLE ANGLAISE

ALLIÉS :

Vous arrivez en plein combat entre les Anglais et les Allemands repliés dans un bâtiment (photo 29). Remontez la rue et tirez sur les ennemis à travers la fenêtre. Comme les alliés vous indiquent la position des Allemands, n'hésitez pas à utiliser des armes puissantes et à tirer en aveugle dans la bonne direction. Il y a de fortes chances que l'ennemi tente de fuir dans le parc de l'autre côté de la ville. Placez des hommes à cet endroit et prenez le corps de l'officier en noir



(photo 30) détenant des informations importantes. Quand vous avez tué tous les ennemis, visitez la grande maison pour trouver des documents confidentiels dans un bureau au premier étage (photo 31). Cela vous permet de finir la mission.

AXE :

Vous commencez la mission sur la route près du parc. Vous allez tomber rapidement nez à nez avec une patrouille









anglaise donc utilisez vos fusils pour tuer ces ennemis le plus vite possible. Vous pouvez également utiliser le mur du parc pour vous couvrir. Longez ensuite les maisons pour débusquer les ennemis sur la place (photo 32). Utilisez la technique de l'éclaireur pour repérer les Anglais et les fusils pour toucher les cibles de loin. Entrez dans le parc et éliminez les forces restantes. Allez ensuite dans la maison la plus au nord (photo 33) et tuez les ennemis dans ce bâtiment. Parlez à Weber dans la pièce du fond ce qui fera apparaître le Capitaine Treadwell que vous devez éliminer très rapidement (photo 34). S'il vous tue ou blesse trop gravement, n'entrez pas tout de suite dans la pièce avec Weber, mais allez dans la salle de bain fermée à clé pour trouver le Capitaine. Tuez-le de cet endroit pour pouvoir parler tranquillement à Weber. Prenez ensuite les documents sur le bureau pour terminer les objectifs de la mission.

CACHETTE DE L'AGENT

ALLIÉS :

Utilisez les arbres pour ne pas vous faire repérer par les ennemis. Un groupe de soldats est réuni dans une carrière (photo 35).













Tuez-les, puis avancez prudemment en direction du camion. Éliminez les soldats restants, puis tuez le lieutenant Kaufman (photo 36). Transportez-le hors de la zone de combat pour finir la mission.

AXE :

Beaucoup d'ennemis sont cachés dans cette zone. Utilisez les buissons et les arbres pour rester à couvert. Pensez à vous baisser pour constituer une cible plus difficile à toucher. Un des officiers détient les papiers officiels que vous cherchez (photo 37). Prenez-les sur son corps mort, puis quittez les lieux pour finir la mission.

VIEUX MANOIR ANGLAIS

ALLIÉS :

Vous êtes emmenés dans une pièce, encerclés par les hommes de Newhouse et le combat commence (photo 38). Utilisez vos mitraillettes pour vous débarrasser du groupe de soldats, puis attendez les ennemis dans la pièce d'à côté, avec un canapé au centre, deux fenêtres et deux portes. Postez vos hommes près des portes pour surprendre les adversaires. Vous pouvez également utiliser la tactique suivante : ouvrez la porte, tirez sur l'ennemi et refermez la porte pour que l'ennemi dépense des points d'action inutilement. Allez dans la chambre fermée à clé près de la salle de bain pour récupérer une lettre (photo 39). Faites le tour de la maison pour tuer les soldats à l'extérieur, puis montez au premier étage en évitant les embuscades dans les escaliers. Tuez les soldats restants et visitez toutes les pièces de l'étage. Vous trouvez Newhouse ainsi que deux documents officiels dans un bureau (photo 40). Tuez Newhouse, puis prenez les indices. Transportez le corps hors de la zone de combat pour finir la mission.





AXE :

Vous commencez sur la route près du manoir. Avancez vers le portail et tirez sur les soldats en restant caché derrière le mur (photo 41). Le bruit de l'attaque va attirer une bonne partie des gardes du manoir, préparez-vous à voir arriver de manière désorganisée un bon nombre de soldats. Quand tout semble calme, utilisez un éclaireur pour détecter d'autres cibles autour du manoir. Éliminez toute opposition du côté du hangar (photo 42) tout en faisant attention aux soldats aux fenêtres du manoir. Entrez ensuite dans ce dernier et visitez chaque pièce du rez-de-chaussée avec précaution. Vous allez





arriver près d'une porte fermée que vous pouvez ouvrir en tirant dessus, en utilisant une grenade pour faire un trou dans le mur ou en tirant sur les fenêtres de la cour. Prenez les documents sur la table (photo 43), puis montez les escaliers. Visitez chaque pièce consciencieusement pour éliminer les derniers soldats anglais. Prenez les documents secrets dans la chambre au bout du couloir, puis entrez dans le bureau de Newhouse et parlez-lui (photo 44). Vous avez maintenant accès à trois nouvelles missions.

L'ENTREPÔT

ALLIÉS :
Cette mission se déroule sur deux étages et vous pouvez avoir vos premiers Panzerklein comme armures de combat. Nettoyez la zone au niveau du sol en n'hésitant pas à tirer sur les véhicules (photo 45) pour les faire exploser et ainsi tuer les soldats à côté. Utilisez votre éclaireur pour débusquer les ennemis se trouvant tout autour du hangar. Protégez-vous avec les buissons, les arbres mais surtout le hangar d'où vous pourrez sniper les Allemands débusqués. N'utilisez pas l'élévateur car une sirène va retentir et toute la base sera sous alerte. Quand tout le monde est mort, descendez par la trappe près de l'élévateur (photo 46) ou par une bouche d'égout près de la barrière. Dans la partie bunker du sous-sol, vous allez trouver un officier rebelle portant des documents officiels sur lui. Tuez-le afin de les récupérer, puis prenez les papiers officiels sur le bureau de la pièce d'à côté. Si le système d'alarme est enclenché, vous pouvez le désactiver dans la pièce de l'officier rebelle (photo 47). Le dernier objectif se trouve sur un garde se trouvant dans les toilettes près des chambres des soldats. Si vous avez tué tous les soldats dans les sous-sols, vous pouvez quitter la mission, mais il serait dommage de ne pas récupérer les Panzerklein, sortes d'armures renforcées tirant différents types de munitions selon le modèle. Désactivez le générateur dans


42


43


44


45


46


47



48



51



49



50

l'une des pièces afin d'abaisser les barreaux de sécurité. Prenez les quatre Panzerklein de la réserve et remontez vers l'élévateur. Soyez sûrs d'avoir remis en marche le générateur et d'avoir éteint l'alarme afin de pouvoir remonter à la surface avec ces nouvelles armes destructrices (photo 48).

AXE :

Cette mission est composée de deux parties et vous rencontrez pour la première fois des hommes armés de lance-roquettes. Vous commencez la mission près d'une route. L'endroit est rempli de snipers, donc utilisez les arbres et les buissons pour vous camoufler. Vous devez descendre au sous-sol pour continuer la mission. Un élévateur se trouve sous le hangar (photo 49). Vous avez trois manières d'accéder au sous-sol :

• par l'élévateur mais vous devez éliminer des soldats portant des lance-roquettes et une alarme se mettra en marche quand vous serez dans la base.
• par une trappe placée à côté de l'élévateur. Aucune alarme ne se déclenchera, mais vous vous retrouvez directement face à face avec des ennemis.
• par une bouche d'égout située au-dessus du petit cabanon (photo 50) et vous accédez ainsi dans la salle de ventilation sans aucun soldat aux alentours.

Si vous choisissez la troisième solution, tuez le garde dans la salle suivante avant qu'il ne réagisse et utilisez sa mitrailleuse pour tuer les ennemis qui ne vont pas tarder à arriver. Quand tout semble calme, avancez prudemment dans la base et tuez les soldats restants.

Dans la zone du bunker, vous allez trouver la salle du générateur. Désactivez-le afin d'abaisser les barres de sécurité à l'étage du dessous et accéder ainsi à des armes et des munitions. N'oubliez pas de prendre les papiers sur le bureau dans la salle des casiers afin de compléter les objectifs (photo 51) et quittez la zone pour la mission suivante.

BUREAU DU COMMANDANT ANGLAIS

ALLIÉS :

Dans cette mission, vous avez le temps de placer vos hommes en défense. Utilisez cela à votre avantage en plaçant vos hommes au premier étage du bâtiment, aux fenêtres. Quand tout est en place, parlez à Weller deux fois de suite (photo 52) pour que les ennemis commencent à attaquer. Vous ne devriez pas avoir trop de problèmes pour tuer les soldats allemands. Quand tout semble calme, descendez au niveau de la rue et visitez la grande maison en face du bureau. Vous trouvez dedans Oberst Binder (photo 53) que vous devez tuer. Prenez ensuite son corps et quittez la zone.



52







AXE :
Vous commencez près d'une grande maison (photo 54) et il vous est conseillé de courir vous abriter dans cette dernière avant de commencer le combat. Passez par la fenêtre si la porte d'entrée est fermée. Tuez les ennemis présents dans la maison, puis placez-vous aux fenêtres de l'étage pour éliminer les soldats en vue. Quand tout vous semble calme, traversez la rue et entrez dans la petite maison. Montez à l'étage et tuez le soldat anglais dans la chambre. Prenez le document officiel sur lui (photo 55) et dirigez-vous vers le grand bâtiment. Tuez les soldats gardant le bureau en utilisant un éclaireur pour indiquer leurs positions aux tireurs. Montez au premier étage et éliminez les soldats restants. N'hésitez pas à tirer à travers les parois, vos munitions vous le permettent. Dans une pièce, vous trouvez le capitaine Weller (photo 56) que vous devez tuer. Prenez les papiers officiels dans le bureau à côté avant de transporter le corps de Weller hors de la zone pour finir la mission.





Hanovre

LES QUARTIERS GÉNÉRAUX DU GÉNÉRAL BAUER

ALLIÉS :
Il y a beaucoup d'ennemis dans cette mission. Entrez dans la plus proche maison pour organiser votre défense (photo 57). Mettez un éclaireur en direction du grand bâtiment pour repérer tous les soldats et utilisez au maximum vos fusils. Après une dizaine de morts chez les ennemis, vous pouvez entrer dans le bâtiment. Faites très attention à la cour intérieure (photo 58) où les embuscades sont monnaie courante. Pensez à utiliser des grenades légères pour éliminer une grappe d'Allemands. Quand vous pensez avoir tué tous les soldats, montez au grenier et tuez les snipers près des fenêtres (photo 59). Allez au premier étage dans les bureaux où se trouve la majorité des civils. Attention, bug !!! Les documents officiels que vous cherchez apparaissent quelquefois derrière le manoir mais principalement DANS le bureau avec une chaise noire (photo 60). Détruisez ce bureau pour récupérer les documents et finir la mission.







LES QUARTIERS GÉNÉRAUX ALLEMANDS

ALLIÉS :
Vous commencez la mission sur une place d'un village, entourée de bâtiments. Des patrouilles se baladent entre les bâtiments (photo 61). Tuez-les en préparant une petite embuscade. Si vous avez récupéré des Panzerklein précédemment, cette mission est beaucoup plus simple car aucun ennemi n'est assez fort pour toucher votre

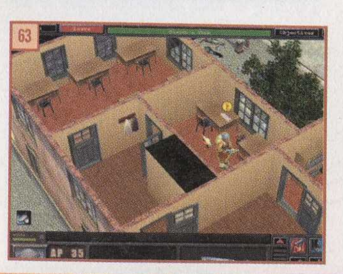

61


64


65


62

armure. Utilisez les bâtiments, le kiosque à journaux ou même les bancs pour vous couvrir des tirs ennemis. Faites attention car ces derniers peuvent être détruits en quelques tirs. Comme les ennemis emploient des pistolets ou des mitraillettes, n'hésitez pas à utiliser des fusils pour éliminer plus rapidement vos cibles. Assurez-vous d'avoir tué tous les ennemis avant de vous approcher du grand bâtiment au fond (photo 62), contenant un bon paquet de soldats. La meilleure méthode est de placer votre éclaireur pour débusquer les ennemis, faire tirer vos coéquipiers sur une seule cible et replier votre éclaireur avant la fin du tour. Si l'ennemi n'interrompt pas votre tour, vous devrez éliminer facilement les gardes autour de la maison. Vous avez également des buissons près de la fontaine pour vous couvrir. Entrez ensuite dans la maison et nettoyez les pièces du rez-de-chaussée de tout soldat restant. Montez ensuite au premier étage et prenez les documents officiels placés chacun dans un des bureaux (photo 63).


63

AXE :

Vous commencez à côté des quartiers généraux et des soldats alliés sont cachés sur la place du village. Allez d'abord au premier étage des quartiers généraux pour récupérer des documents importants (photo 64). Puis ressortez et envoyez un éclaireur en avant pour qu'il débusque les soldats cachés derrière les marches. Avancez prudemment sur la place en utilisant les buissons et les bâtiments pour vous mettre à couvert. Entrez dans le café et tuez les soldats placés aux fenêtres dans la maison. Ressortez et tuez les soldats en patrouille autour du dernier bâtiment. Éliminez les soldats restants et capturez le chef au premier étage (photo 65). Transportez le corps hors de la zone de combat, puis quittez la zone pour finir la mission.

LABORATOIRE ALLEMAND

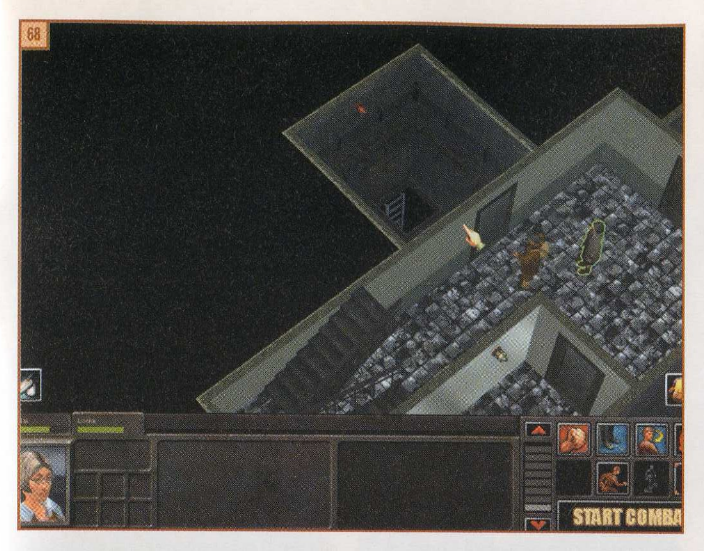
ALLIÉS :

Vous êtes directement dans le laboratoire, dans une petite pièce. Essayez d'attirer les ennemis vers cette pièce afin de pouvoir effectuer la technique : ouverture de la porte, tir précis, fermeture de la porte. Vous pouvez facilement attirer la moitié des ennemis de cette façon donc abusez de la méthode. Allez ensuite sur les passerelles (photo 66) et éliminez les soldats en contrebas. Ouvrez les portes


66

fermées en tirant dessus ou en utilisant un explosif afin de visiter les lieux. Vous allez rencontrer une scientifique du nom de Docteur Locke dans l'une des salles du rez-de-chaussée (photo 67). Parlez-lui avec votre personnage principal, puis escortez-la jusqu'aux égouts car des barreaux se sont levés bloquant l'accès aux escaliers. Vous ne pouvez pas la faire sortir par le conduit de ventilation d'où vous venez car elle est claustrophobe. Vous accédez à la deuxième partie de la mission dans les égouts (photo 68). Vous devez traverser le plus vite possible l'endroit car des patrouilles allemandes vous courent après. À chaque tour, de plus en plus d'Allemands apparaissent à l'entrée. Inutile donc de tenter de les tuer, vous perdez votre temps.


67











AXE :

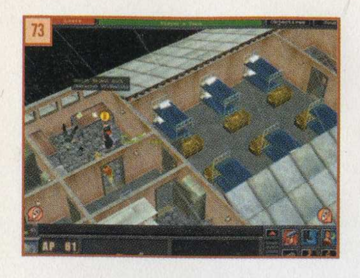
Vous visitez le laboratoire pour en apprendre plus sur le canon laser quand un lieutenant allemand débarque (photo 69) et tue les gardes protégeant le site. Tirez sur les ennemis en contrebas et mettez-vous à couvert dans une pièce. Vous devrez normalement éliminer assez rapidement les forces ennemies. Quand tout semble calme, descendez les escaliers et prenez le canon laser sur le sol (photo 70). Prenez également les papiers sur le corps du lieutenant, puis quittez la zone.

MAGASIN ALLEMAND

ALLIÉS :

Si vous avez des Panzerklein, cette mission est plutôt facile vu les armes des ennemis. Sinon, c'est un poil plus difficile et plus long. Commencez par éliminer les patrouilles ennemies à l'extérieur (photo 71). Vous pouvez contourner le grillage et passer par l'entrée. Ainsi, vous pourrez tuer les soldats gardant l'entrée. Sinon, tirez sur le grillage pour créer un passage et entrez dans l'usine. Faites attention aux barils explosifs qui pourraient vous bloquer l'accès à l'étage supérieur un peu trop vite. Avancez avec beaucoup de précaution dans l'usine en vous protégeant avec les nombreuses caisses. Dans une petite pièce au fond de l'entrepôt, près d'un escalier, vous allez trouver des papiers officiels (photo 72) que vous devez prendre pour accomplir un des objectifs. Si vous avez besoin d'équipement, vous avez des mitraillettes Beretta silencieuses dans deux coffres. Selon le générateur d'objectifs, vous devez peut-être trouver Oberst Koch





dans le niveau. Il se trouve dans une chambre au second étage, après la chambre des gardes (photo 73).

AXE :

Vous commencez à l'entrée du site (photo 74). Faites le tour du bâtiment en tuant tous les ennemis débusqués par votre éclaireur. Utilisez les caisses dans l'entrepôt pour vous mettre à couvert et tuez les soldats gardant la zone. Quand tout semble calme, montez sur le toit et tuez les snipers présents. Descendez au



grenier et tuez les derniers soldats vivants de la zone. Ouvrez le coffre pour trouver des documents officiels (photo 75) et sortez de la zone pour finir la mission.

Brandenbourg

LE MANOIR ALLEMAND

ALLIÉS :

Si vous devez capturer le commandant Koch, sachez qu'il va tenter de s'enfuir dans une fusée quand 50 % des gardes seront morts. Ne perdez donc pas de temps et foncez l'intercepter sur la piste de décollage à l'arrière du bâtiment (photo 76). S'il a déjà été capturé dans la mission « Magasin allemand », il n'y a aucune urgence. Vu le nombre d'ennemis dans la cour de l'entrée principale, je vous recommande chaudement de passer par l'entrée secondaire. Utilisez le portail puis les buissons pour vous protéger des tirs ennemis. Entrez dans la maison dès que possible et tuez les soldats en vue de cette position. Visitez les différentes pièces de la maison tout en tirant sur les gardes à l'extérieur grâce aux fenêtres. Montez ensuite aux étages et tuez les soldats restants. Ramassez également les deux documents officiels posés respectivement sur une étagère



et sur un bureau (photo 77). N'hésitez pas à lancer des grenades par les fenêtres si vous apercevez un ennemi à l'extérieur. Si vous voulez une arme pour votre sniper, montez tout en haut des escaliers près de la cour pour vous retrouver nez à nez avec un tireur d'élite (photo 78). Tuez-le pour récupérer une Carabine 98 silencieuse à lunettes. Dans ce niveau, les soldats rebelles sont bien mieux armés que les gardes allemands. Tirez en premier sur les rebelles pour minimiser les dégâts. Si vous faites un peu d'infiltration en cours de mission, vous pouvez récupérer une mitraillette Beretta et un MP40 silencieux, très utiles pour les prochaines missions. Pour accomplir le dernier objectif, allez dans le grenier et récupérez les plans dans l'une des pièces (photo 79). Retournez sur la route et quittez la zone pour finir la mission.









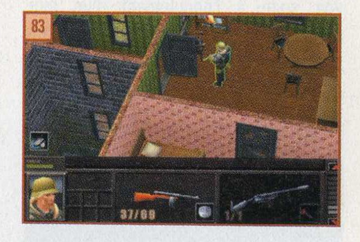


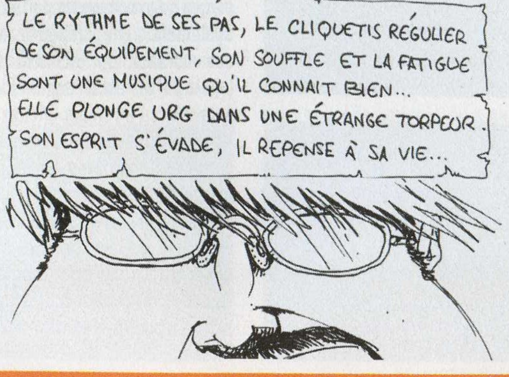




AXE :

Vous vous retrouvez assez rapidement encerclés par l'ennemi après la cinématique (photo 80). Il y a facilement une dizaine d'ennemis donc mettez-vous à l'abri le plus rapidement possible. Allez vers la maison la plus proche et éloignez-vous de la fenêtre. Aux tours suivants, tuez les ennemis près de la porte, puis posez une mine sur cette dernière. Montez d'un étage et posez également une mine sur la porte afin que l'ennemi ne passe pas non plus par là. Montez encore d'un étage et balancez des grenades par la fenêtre donnant sur la cour pour tuer un maximum de soldats (photo 81). Après la cinématique annonçant la fin de l'assaut et le départ de Koch, vous devez vous rendre rapidement sur le terrain de lancement. Si Koch s'envole dans la fusée, vous ne pouvez pas accomplir l'un des objectifs de la mission. Si vous vous déplacez assez rapidement, vous pouvez intercepter Koch qui se trouve dans un bureau au premier étage entouré de trois gardes. Sinon, il est toujours possible de nettoyer le terrain de lancement et de tuer Koch avant qu'il ne monte dans la fusée (photo 82). Une fois cet objectif accompli, vous pouvez visiter les pièces du bâtiment en tuant les ennemis présents. Vous trouvez des documents au dernier étage de la tour et des papiers officiels derrière une pièce fermée à clé au premier étage. Une enveloppe est posée sur un des bureaux du premier étage et enfin, le dernier document se trouve sur une étagère au grenier (photo 83). Quand vous avez accompli les cinq objectifs, n'oubliez pas de prendre la Carabine 98 Silencieuse du sniper placé sur le toit. Cette arme permet à votre sniper ou à votre éclaireur de faire beaucoup de dégâts en étant camouflé et sans attirer les gardes à cause de la détonation.





L'USINE D'ARMEMENT ALLEMANDE

ALLIÉS :

L'usine a été bombardée de toute part et de grands trous vous permettent de passer d'un étage à l'autre. Faites attention aux multiples snipers placés sur les toits (photo 84). Si vous avez des Panzerklein, utilisez-les pour vous faciliter la vie ; aucun ennemi n'est assez puissant sur cette carte pour rivaliser avec une telle puissance de feu.
Si vous n'avez pas de Panzerklein, avancez prudemment avec un scout à bonne distance devant car les embuscades sont fréquentes dans cette mission. En éliminant les soldats à l'extérieur de l'usine, vous allez rencontrer le général Muller près d'une épave de camion (photo 85). Tuez-le ainsi que son escorte, puis transportez son corps loin du champ de bataille pour réussir un des objectifs. Entrez ensuite dans l'usine et tuez tous les soldats que vous voyez. Méfiez-vous des ennemis en hauteur qui peuvent vous voir suite à l'éboulement d'un mur. Ramassez toutes les munitions que vous pouvez parmi les caisses de l'usine, en particulier celles pouvant recharger vos









Panzerklein. Un document officiel se trouve dans un petit bureau près des machines (photo 86). Vous accédez à cette pièce par un escalier de secours ou par un trou dans le mur selon la violence des combats.

AXE :

Après une cinématique, vous débouchez dans le bureau du général Muller (photo 87). L'ennemi attaque l'usine et votre objectif principal est de protéger Muller. Une douzaine d'ennemis pénètrent dans l'usine donc utilisez les bâtiments pour défendre l'endroit. Comme les ennemis doivent passer par le rez-de-chaussée pour monter dans les bureaux, piégez un maximum de portes. Vous avez également une fenêtre au niveau des bureaux qui donnent sur l'usine (photo 88) qui est un endroit idéal pour un éclaireur ou un sniper. Mettez vos autres hommes dans le couloir et faites-les tirer à travers les murs avec des armes lourdes. Un bon moyen de ralentir les soldats ennemis est de détruire les escaliers avec une grenade afin de les forcer à accéder aux bureaux par les caisses. Quand vous avez tué tous les ennemis, une cinématique se déclenche et vous recevez en cadeau trois Panzerklein







(photo 89). N'oubliez pas de ramasser toutes les munitions compatibles avec ces modèles de PK avant de quitter la mission. Au niveau de l'usine, un document officiel se trouve sur un bureau (photo 90). Prenez-le pour finir le second objectif et quittez la zone.

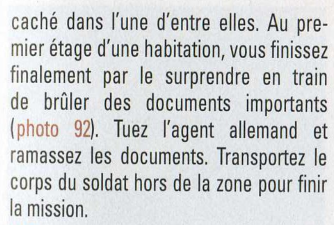
VILLE ALLEMANDE

ALLIÉS :

Entrez dans la maison la plus proche et tuez tous ses occupants. Placez vos hommes aux fenêtres et tirez sur les ennemis dans la rue. Essayez d'attirer les ennemis vers la maison que vous défendez ou placez votre éclaireur afin de débusquer d'autres ennemis (photo 91). Vous avez en tout cinq maisons et l'espion allemand que vous recherchez est



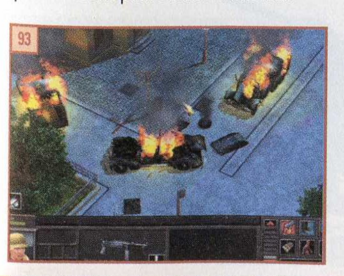




caché dans l'une d'entre elles. Au premier étage d'une habitation, vous finissez finalement par le surprendre en train de brûler des documents importants (photo 92). Tuez l'agent allemand et ramassez les documents. Transportez le corps du soldat hors de la zone pour finir la mission.

AXE :

Des rebelles tuent un général grâce à une arme inconnue. Vous vous retrouvez dans un lieu résidentiel près des voitures en flammes (photo 93). Fouillez les maisons les plus proches de votre escouade en essayant d'accéder rapidement au balcon pour tuer les soldats présents. Vous avez en tout cinq maisons donc vous devriez trouver rapidement le soldat portant un canon laser (photo 94). Prenez l'arme et quittez la zone pour valider la mission.







SITE DE TEST ALLEMAND

ALLIÉS :

Vous commencez cette mission à l'opposé de l'entrée de la base. Longez les barbelés et éliminez les soldats dans les tours de garde (photo 95). Tuez les soldats dans la cour avec votre sniper si vous le pouvez. Une fois face à l'entrée du site, éliminez les ennemis débusqués par votre éclaireur, y compris les snipers sur les toits. Allez d'abord dans le grand bâtiment administratif et videz les lieux de toute présence hostile. Vous allez trouver entre deux escaliers un casier piégé (photo 96). Faites attention en le manipulant car son explosion provoque l'éboulement du plancher et rend inaccessible l'étage supérieur. Une fois que le bâtiment est sauf, redescendez dans la cour et dirigez-vous vers le garage.







Éliminez tous les ennemis présents y compris l'agent Peters (photo 97) que vous devez transporter jusqu'à la sortie pour terminer la mission.

Montagnes de l'Oural

USINE MILITAIRE RUSSE

ALLIÉS :

En pleine visite de l'usine, des soldats rebelles font irruption et commencent à tirer sur vous (photo 98). Vous reprenez le contrôle quand vos hommes sont accroupis derrière une caisse donc n'hésitez pas à recharger la partie si vos hommes sont trop blessés en début de niveau. Éloignez-vous dès que possible des bouteilles d'oxygène ou des barils explosifs à côté de vous. Les soldats russes sont avec vous, ils peuvent vous couvrir lors du repositionnement. Utilisez les caisses pour vous mettre à couvert pour éliminer facilement les soldats de l'entrée. Des ennemis vont également sortir des bureaux aux étages, montez sur les passerelles puis à ces étages dès que possible (photo 99). Vous devez maintenant ouvrir les portes blindées, avec des explosifs si possible, afin d'éliminer le reste







des troupes ennemies. N'hésitez pas à monter au second étage et à tirer sur le sol afin de créer un trou dans le plancher. Vous devez protéger un scientifique qui se trouve normalement dans l'infirmerie (photo 100). Quand tous les ennemis sont morts, votre leader peut parler au scientifique pour finir l'objectif de la mission.

AXE :

Vous commencez la mission dans l'usine, avec des armures Panzerklein selon vos missions précédentes (photo 101). Apportez beaucoup de grenades pour cette mission, cela vous permettra de tuer un groupe d'ennemis en les surprenant de derrière une caisse. Avancez prudemment en utilisant les caisses pour vous mettre à couvert. Faites attention aux soldats patrouillant sur les plates-formes en hauteur (photo 102). Après avoir patrouillé minutieusement dans chaque endroit de l'usine, montez dans les bureaux et tuez les soldats restants. Dans la salle des machines, vous trouvez un ingénieur que vous devez assommer, puis transporter hors de l'usine pour terminer la mission (photo 103).





BUREAU DU COMMANDANT RUSSE

ALLIÉS :

Vous êtes avec les Russes dans cette mission (photo 104) et vous devez éliminer les soldats rebelles qui se cachent dans les buissons autour de la maison. Avancez prudemment le long de la route et tuez les ennemis que vous débusquez. Suivez ensuite la palissade et envoyez votre éclaireur loin devant pour trouver les soldats cachés dans les buissons et les arbres (photo 105). Quand vous avez tué tous les ennemis autour de la maison, le commandant russe vous remercie par le biais d'une cinématique. Fouillez ensuite la maison, en particulier le sous-sol pour trouver des documents officiels dans une étagère (photo 106).








107

AXE :

Vous devez prendre d'assaut cette grande maison, remplie de soldats russes. Commencez par patrouiller à l'extérieur pour tuer les gardes près de la maison (photo 107), mais aussi les soldats rebelles sur la route. Tuez ces soldats avant d'entrer dans la maison car ils possèdent des armes plus puissantes que les Russes. Quand l'extérieur de la maison est calme, cherchez des fenêtres donnant sur des pièces remplis de soldats et tuez ces derniers. Entrez ensuite dans la maison et tuez les soldats restants. Vous trouvez des documents officiels dans un bureau au premier étage (photo 108). Prenez-le, puis visitez chaque pièce pour être sûr qu'il ne reste plus que des civils dans toute la maison. Descendez au sous-sol et détruisez la porte fermée près de l'escalier. Ramassez les papiers sur l'étagère (photo 109), puis quittez la zone pour terminer la mission.

COMPLEXE INCONNU

ALLIÉS :

Cette mission est très difficile surtout si vous n'utilisez pas de Panzerklein. Un des objectifs de la mission consiste à porter un corps hors de la zone de combat, donc prenez au maximum cinq Panzerklein pour ne pas être obligé d'en laisser un sur place.

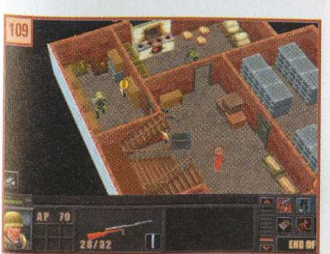
Pour tuer des ennemis équipés de Panzerklein (PK), plusieurs choix s'offrent à vous :

• Équipez-vous d'un Panzerklein avec lasers et que le meilleur gagne.
• Utilisez leur Panzerklein abandonnés dans le niveau (photo 110).
• Abandonnez la mission et allez en Suisse pour récupérer des Panzerklein équipés de laser.
• Utilisez le diable des mers et/ou le prototype 8M1 laser qu'on peut trouver lors de rencontres aléatoires en Suisse pour attaquer les PK.
• Ramassez les armes qui traversent leurs armures dans le niveau comme des grenades, des bazookas, des lance-roquettes ou des balles de sniper tirées dans la tête. Tuez les soldats renégats porteurs d'armes laser (photo 111) et tirez avec cette arme sur les armures des PK.

Essayez de vous mettre à couvert et laissez-les épuiser leurs munitions. Les ennemis sortent alors de leurs armures et sont beaucoup plus vulnérables. Vous devez également savoir que le complexe passe en phase d'autodestruction quand le commandant Orlov meurt et que des tirs sur les explosifs disséminés dans la base font exploser tout le complexe et vous font perdre la mission. Pour bien commencer cette mission, utilisez un éclaireur et tirez avec des armes à longue portée pour tuer les ennemis sans risque. Approchez-vous de la caserne et éliminer les soldats qui patrouillent dans les environs. Dirigez-vous ensuite vers le complexe (photo 112) et avancez prudemment pour débusquer les ennemis. Faites attention de ne pas vous trouver derrière des barils explosifs ou de tirer sur des ennemis devant des matériaux explosifs sinon le complexe entier explose et vous devez recommencer la mission. Montez à l'étage et visitez les pièces tout en éliminant les soldats restants. Vous trouvez des documents officiels dans le bureau surplombant le hangar. Allez ensuite près du coffre-fort et prenez les deux papiers disponibles (photo 113). Si le plancher est à moitié détruit suite à des combats précédents, vous pouvez avoir du mal à ouvrir ce coffre-fort ou le


108


110


109


111


112







papier officiel à côté. Tirez alors sur le plancher de l'étage en dessous ou utilisez une grenade pour que les objets tombent d'un étage. Il est possible que les papiers flottent dans l'air et ne retombent pas. Dans ce cas, tirez dessus pour qu'ils respectent de nouveau la gravité. Près du train, vous allez rencontrer les gardes équipés de Panzerklein et le commandant Orlov (photo 114) que vous devez capturer pour réussir le quatrième objectif. N'oubliez pas que seuls les PK équipés de laser peuvent traverser les armures des PK ennemis. Avant de quitter la mission, vous pouvez équiper un de vos hommes avec le PK du commandant. Il utilise des recharges différentes de celles des gardes.

AXE :
Il est vivement conseillé de vous équiper de Panzerklein ou d'utiliser ceux en début de mission pour s'en sortir. Tuez les soldats se trouvant près des mitrailleuses à l'extérieur (photo 115), puis visitez la caserne avec, à l'entrée, deux Panzerklein en tuant tous les ennemis visibles. Montez enfin sur le toit du bâtiment pour tuer les snipers présents. Sur l'un des toits, vous trouvez un soldat armé d'un canon laser (photo 116). Gardez son arme pour vos rencontres contre des soldats équipés de Panzerklein. Entrez dans l'usine avec un maximum de précaution et tuez les soldats débusqués en évitant de placer des barils explosifs derrière vous ou derrière l'ennemi que vous visez. Si une balle fait exploser un baril, toute l'usine explose et vous devez recommencer la mission. Dans une pièce donnant sur la gare, vous trouvez des documents officiels sur les tables (photo 117). Prenez-les et soyez sûrs que les seuls ennemis restants sont les soldats près du train. Ces derniers sont équipés de différentes armures PK et il est vivement conseillé d'utiliser les vôtres pour les vaincre ainsi que des armes explosifs comme des lance-roquettes, grenades ou des bazookas. Quand vous vous sentez prêts, encerclez les ennemis et détruisez-les aussi rapidement que possible. Prenez le corps du commandant Orlov et quittez la maison (photo 118). N'oubliez pas que l'usine s'autodétruit quand le commandant meurt, donc récoltez les indices en premier.

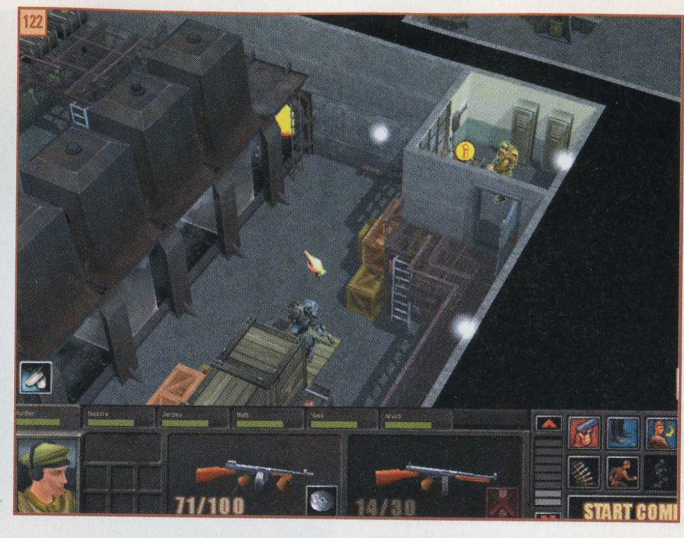












Suisse

L'USINE DE BERGER

ALLIÉS ET AXE :
Cette mission est découpée en deux parties et donc assez longue et périlleuse. Équipez-vous au maximum de cinq Panzerklein car l'un des objectifs est de ramener un corps. Vérifiez également que l'un de vos PK est équipé de laser, c'est essentiel pour la seconde partie de la mission. Placez vos PK à l'entrée de l'usine et commencez par tuer les ennemis que vous apercevez. Faites attention à ne pas trop détruire le sol car vous devez descendre un escalier un plus tard dans la mission et vos PK ne pourront plus passer. Dans ce cas-là, il est possible de prendre les PK ennemis au sous-sol (photo 119). Le problème principal de cette mission est que vous ne devez tuer aucun civil travaillant dans l'usine. Faites très attention quand vous tirez sur un ennemi ou quand vous balancez une grenade afin de ne pas perdre prématurément la partie. Bien sûr, si un ennemi touche un baril explosif ou tire sur un civil, vous perdez également la mission en cours. Dans la première partie de la mission, essayez d'économiser vos munitions des PK en visitant les pièces avec votre équipement normal. Après avoir tué les ennemis au sous-sol, y compris ceux équipés de PK, vous vous retrouvez près d'une porte de garage (photo 120). Malheureusement, vous ne pouvez pas emmener toute votre équipe équipée de PK dans la seconde partie du niveau par manque de place. Le plus simple est de prendre vos hommes deux par deux afin de les amener sans problème au début de la zone. Vu la vitesse de déplacement de ces engins, cela va vous prendre un temps fou, mais vous avez besoin d'une puissance de feu formidable pour finir cette mission. Quand vous arrivez dans la nouvelle zone, vous êtes encerclés par l'ennemi. Tuez aussi vite que possible les ennemis se trouvant dans le bureau à côté du canon laser (photo 121). S'ils utilisent ce canon, toute votre équipe va mourir très rapidement. Tuez ensuite les ennemis équipés d'armures PK puis les soldats portant des lance-roquettes. Nettoyez consciencieusement chaque pièce de cet étage, mais faites attention aux portes qui sont piégées. Tirez dessus avant d'entrer pour éviter des blessures inutiles. Dans la fonderie, vous allez trouver des documents secrets dans le bureau (photo 122). Le deuxième objectif de la mission est de tuer le propriétaire des lieux et il se trouve de l'autre côté de la fonderie. Si vous passez sous les pressoirs hydrauliques, vous allez être immobilisé, voire tué, car ces pressoirs bougent en temps réel et ne prennent pas en compte le mode tour par tour. Grimpez par les échelles sur les côtés et utilisez l'interrupteur sur un mur pour stopper la fonderie. Vous pouvez maintenant tuer l'ennemi sans problème (photo 123) avec deux Panzerklein. Prenez le corps avec vous et remontez tout en haut pour finir la mission. Soyez sûrs d'avoir repris toutes vos armures PK ou de prendre celles de la mission avant de quitter la zone.





Quelque part en mer du Nord

BASE SECRÈTE

ALLIÉS ET AXE :
Voici le dernier niveau qui se situe autour d'un silo de lancement. Si vous portez plus de trois armures Panzerklein sur la plate-forme de départ, vous ne pourrez pas vous déplacer par manque de place. Équipez vos hommes sans armure avec les meilleures armes du jeu c'est-à-dire le Diable de mer ou les armes laser. Votre but est de tuer Helena Hellstein qui est équipé d'une armure Panzerklein bien plus résistante que la vôtre (photo 124). Elle a un dispositif d'invisibilité ce qui la rend difficile à cibler et quelques snipers la protègent. Ils sont placés dans une pièce près du silo. Tuez en priorité les gardes, puis placez vos hommes en armures PK de façon à avoir le plus grand angle de vision autour du silo. Placez un éclaireur quelques étages en dessous pour qu'il détecte Hellstein et que vos hommes puissent lui tirer dessus. Vous risquez d'avoir quelques morts dans votre équipe, le plus important est de garder vivant le leader du groupe pour finir la mission. Quand vous avez enfin détruit son armure PK, une cinématique se déclenche et vous êtes face à elle avec votre personnage principal au pied du silo de lancement (photo 125). Hellstein est cachée aléatoirement à un endroit du niveau. Selon votre classe, vous aurez plus ou moins de difficultés à la détecter. Tuez-la quand vous la voyez, elle ne possède plus qu'une mitraillette comme arme. Récupérez la clé qu'elle portait sur elle, puis ouvrez la salle du fond pour déclencher une cinématique et finir le jeu.

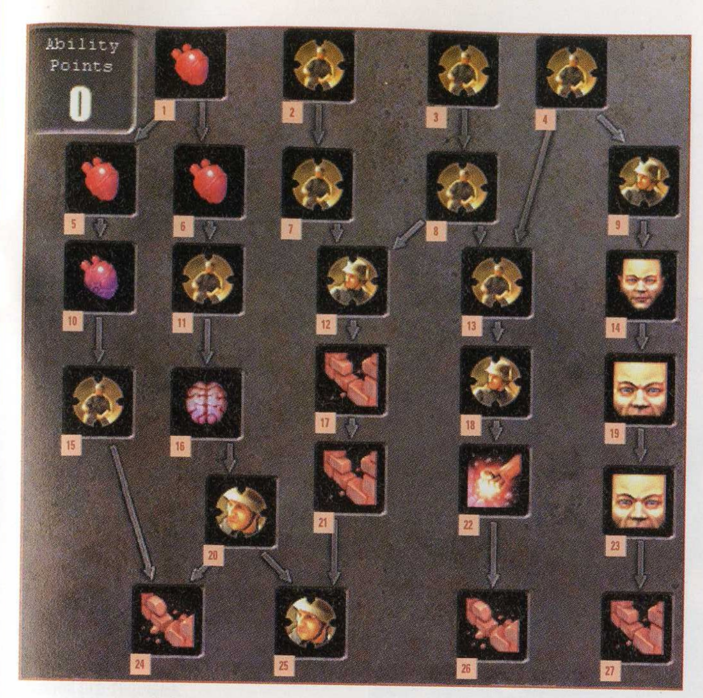




Compétences de vos soldats

Le niveau maximum utilisable de vos soldats est 28, mais vous devrez passer des heures sur des missions aléatoires pour atteindre un tel niveau. Voici donc les tableaux des compétences selon les classes afin que vous optimisiez votre choix au cours des missions. Sachez qu'un soldat se retrouve niveau 15 en effectuant uniquement les missions de la campagne solo.





Sniper

La meilleure classe du jeu et la classe à prendre si vous voulez rejouer la campagne avec un seul personnage. La compétence « Always Inflict Ranged Crits » est la plus puissante du jeu.

• **1/ LOOK FOR FREE :**
Vous permet de jeter un œil dans une direction sans dépenser de points d'action. Utile mais pas révolutionnaire. Vous sentez tout de même la différence quand vous ne l'avez pas.

• **2/ PISTOL SPECIALIZATION :**
Vous spécialise dans l'utilisation des pistolets. À ne prendre que si vous comptez utiliser Rifle Specialization. La précision de tir du sniper augmente plus vite que n'importe quelle classe à chaque nouveau niveau. Par conséquent, vous n'avez pas vraiment besoin des dix points supplémentaires.

• **3/ BETTER CAREFUL SHOT :**
Améliore le tir précis. Prenez-le en priorité. Cette compétence n'est pas essentielle en tant que telle, mais c'est un pré-requis pour de meilleures compétences.

• **4/ SHOOT THROUGH COVER :**
Vous permet de tirer quand vous êtes à couvert. Très utile et nécessaire comme pré-requis pour d'autres compétences.

• **5/ FASTER POSE CHANGE (pré-requis 1) :**
Nécessite moins de points d'action quand vous changez de position. Important, surtout pour obtenir après Faster Shots.

• **6/ FASTER CRAWL (pré-requis 1) :**
Pas très utile car la position rampante n'est pas très utilisée dans le jeu. À ne prendre que si c'est un pré-requis pour une compétence qui vous intéresse.

• **7/ RIFLE SPECIALIZATION (pré-requis 2) :**
Sympa pour les autres classes mais vu la vitesse de progression du sniper, on peut passer à côté sans regret.

• **8/ AIM BEFORE SHOT (pré-requis 3) :**
Permet de viser avant de tirer. Très utile comme compétence et comme pré-requis.

• **9/ NIGHT HUNT (pré-requis 4) :**
Très utile et assez mortel dans les missions de nuit. Cela vous donne un avantage certain sur les ennemis.

• **10/ FASTER SHOTS (pré-requis 5) :**
En avançant dans le jeu, vos points d'action vont augmenter et vous pourrez tirer plus d'une fois. Cette compétence vous permet de ne pas avoir de pénalité au premier tir et vous permet d'effectuer un second tir dans le même tour.

• **11/ GOOD SHOT FROM ANY POSE (pré-requis 6) :**
Quelle que soit la pose, vous effectuez un bon tir. Une bonne compétence, mais vous avez sans doute une autre compétence plus utile à prendre.

• **12/ INCREASED FAMILIARITY (pré-requis 7 et 8) :**
Étant donné que vous avez dépensé quatre points pour accéder à cette compétence, c'est un peu du gâchis. Il est plus simple de privilégier une arme à maniement facile que d'utiliser cette compétence.

• **13/ FORCE OF HABIT (pré-requis 8 et 4) :**
Assez inutile en soi, cette compétence est quand même nécessaire car elle est un pré-requis de compétences très utiles.

• **14/ NIGHT VISION (pré-requis 9) :**
Vous permet de voir aussi bien de jour comme de nuit. Utile comme compétence, encore plus comme pré-requis.

• **15/ FASTER FAMILIARIZATION (pré-requis 10) :**
Évitez autant que possible cette compétence. Vous n'avez vraiment rien de mieux ?

• **16/ FASTER SKILLS GROWTH (pré-requis 11) :**
Accélère l'apprentissage des compétences. Pas très utile malheureusement.

• **17/ BETTER CHANCE OF CRITICAL (pré-requis 12) :**
Améliore les chances de faire un critique. Totalement inutile en tant que tel et uniquement intéressant pour avoir Better Critical dans la foulée.

• **18/ INCREASED SHOT RANGE (pré-requis 13) :**
Augmente la portée des tirs. À posséder absolument.

• **19/ INCREASE SIGHT ANGLE (pré-requis 14) :**
Une bonne petite compétence comme on les aime. Elle paraît inutile face à un Look For Free mais il n'en est rien. Vous détectez des ennemis dans un angle plus large, évitant ainsi les embuscades. De plus, vous les

interrompez pendant leur tour. Que du bon !

• 20/ SOLO (pré-requis 16) :
Si votre truc, c'est le sniper infiltrateur, cette compétence est pour vous. Sinon, vous avez forcément mieux comme choix. En étant caché, il est plus facile d'éviter le combat et de revenir vers vos coéquipiers.

• 21/ BETTER CRITICAL SEVERITY (pré-requis 17) :
Assez inutile si on prend en compte le nombre de points dépensés pour l'activer. Dommage…

• 22/ INCREASED RANGED DAMAGE (pré-requis 18) :
Chaque tir provoque bien plus de dommages. Très utile donc, surtout si on se souvient que c'est un pré-requis pour Always Critical.

• 23/ INCREASED SIGHT DAMAGE (pré-requis 19) :
Très utile pour un sniper, cette compétence vous permet de tirer correctement et de loin. Les ennemis mettront plus de temps pour vous débusquer et seront sans doute morts avant.

• 24/ MASTER SNIPER (pré-requis 15 et 20) :
Trop loin dans l'arbre de compétence pour être intéressant. Qui voudrait plus de critique quand on peut avoir « Always Critical » ?

• 25/ FASTER AIMING (pré-requis 20 et 21) :
Trop de points dépensés pour pas grand-chose. Vous n'avez plus besoin de cette compétence quand elle devient accessible car un tir précis approche toujours de 100 % plus loin dans le jeu.

• 26/ ALWAYS INFLICT RANGED CRITICAL (pré-requis 22) :
L'arme ultime du sniper. À avoir dès que possible. En six points, vous accédez à cette merveille au lieu de huit pour Master Sniper. Tous vos coups sont critiques même en rafale. Cela signifie plus de dommages et une durée de vie moindre pour vos ennemis.

• 27/ AMBUSH (pré-requis 19) :
Utile pour un sniper équipe d'un 98K silencieux, mais un peu trop loin dans l'arbre de compétences. À vous de voir quoi !



Éclaireur

Une bonne classe qui possède un grand nombre de points d'action pour tirer plus longtemps avec une arme silencieuse. Elle permet également une grande dissimulation afin de pouvoir débusquer des ennemis pour ses coéquipiers. L'arbre de compétences se résume à la détection de l'ennemi et à des coups critiques.

• 1/ THROWING SPECIALIZATION :
Si vous aimez lancer des couteaux dans ce style de jeu, c'est par là. Sinon, fuyez.

• 2/ LOOK FOR FREE :
Très important pour un éclaireur. À prendre de toute urgence.

• 3/ AWARENESS :
Bien comme compétence et surtout comme pré-requis.

• 4/ HIDE IN THE DARK :
Utile mais bien plus utile comme pré-requis en fait.

• 5/ FAST THROW (pré-requis 1) :
Bofff

• 6/ MELEE SPECIALIZATION (pré-requis 1) :
Si vous voulez un éclaireur combattant au corps à corps, prenez cette compétence. Mais entre nous, rien ne vaut une mitraillette silencieuse.

• 7/ FASTER POSE CHANGER (pré-requis 2) :
Vu le nombre de points d'action d'un éclaireur, cette compétence n'a rien de spécial. À éviter.

• 8/ STEADY GUN (pré-requis 3) :
Plus utile qu'il n'y paraît. Permet de tirer en dépensant moins de points d'action, utile pour un éclaireur toujours en mouvement.

• 9/ NIGHT VISION (pré-requis 4) :
Indispensable pour le boulot d'éclaireur cette compétence. À prendre dès que possible.

• 10/ BETTER HEARING (pré-requis 4) :
Excellent pour repérer des ennemis encore invisibles. À prendre.

• 11/ FASTER MELEE HIT (pré-requis 6) :
Si vous attaquez au corps à corps, pourquoi pas. Sinon, fuyez.

• 12/ PISTOL SPECIALIZATION (pré-requis 6) :
À éviter.. Vous avez certainement de

meilleures compétences à prendre.

• 13/ FAST CROUCHING (pré-requis 7) :
Si vous vous déplacez en rampant plutôt qu'à couvert, prenez-le. Sinon, on peut facilement s'en passer.

• 14/ RUN FOR YOUR LIFE (PRÉ-REQUIS 8) :
Très pratique si vous passez votre temps à débusquer les ennemis pour les autres classes. Inflige une pénalité de précision à l'ennemi ce qui permet d'éviter un bon tir.

• 15/ STEALTH RUN (pré-requis 9) :
Mouais. Sans plus.

• 16/ INCREASED SPOT (pré-requis 10) :
Bonne compétence. Utile pour repérer l'ennemi et un bon pré-requis.

• 17/ INCREASED THROWING RANGE (pré-requis 12) :
Si vous persistez dans votre rôle de lanceur de couteaux, prenez-le mais vous perdez votre temps.

• 18/ FASTER ATTRIBUTES GROWTH (pré-requis 13) :
Assez utile malgré les compétences inutiles pré-requises.

• 19/ SOLO (pré-requis 13, 14 et 15) :
Demande quand même 9 points pour être activé. Dommage car cette compétence peut servir.

• 20/ INCREASE SIGHT RANGE (pré-requis 16) :
Une bonne petite compétence, comme on les aime. Elle vous permet de repérer les embuscades ennemies et surtout, d'interrompre l'ennemi pendant son tour de jeu.

• 21/ VANGUARD (pré-requis 19) :
Bien sous tout rapport.

• 22/ ALWAYS INFLICT MELEE CRITICAL (pré-requis 19) :
Au nom, on pourrait croire en l'arme absolue de l'éclaireur, mais comme les compétences de mêlée sont dans une autre partie de l'arbre de compétences, elle devient inutile. Dommage.

• 23/ AMBUSH (PRÉ-REQUIS 20) :
Indispensable si vous voulez dissimuler votre éclaireur le plus souvent possible.

• 24/ INCREASED RANGED DAMAGE (pré-requis 17 et 18) :
Ce truc aurait pu être utile si il ne demandait pas une suite de compétences assez inutiles pour un bon soldat. Dommage.

• 25/ SURVIVAL (pré-requis 18) :
Ajoute 10 % d'évasion quand vos hommes ont moins de 25 % de points de vie. Cela ne vous permet pas d'échapper à une mort certaine donc soignez plutôt vos hommes au lieu de croire en cette compétence.

• 26/ RAGE (pré-requis 25 et 27) :
Si vous aimez envoyer vos hommes au corps à corps quand ils ont moins de 50 % de points de vie, cette compétence vous accorde un bonus de toucher. Bof.

• 27/ EVADE AREA ATTACKS (pré-requis 20) :
Ajoute 10 % d'évasion aux attaques à la grenade. Pas très utile malheureusement.



Soldat

Le bourrin du groupe. Toujours prêt à se prendre un tir ennemi à la place d'un coéquipier ou à tirer dans un groupe de fougères suspectes.

• 1/ FASTER FAMILIARIZATION :
Plus utile comme pré-requis que comme compétence.

• 2/ IGNORE WOUNDS :
Si vous vous faites souvent tirer dessus, à essayer. Utile comme pré-requis.

• 3/ LOOK FOR FREE :
Indispensable. Vous vous en rendez compte quand vous ne l'avez pas.

• 4/ SMG SPECIALIZATION (pré-requis 1) :
Très utile pour les utilisateurs de mitraillettes. C'est également un bon pré-requis pour de meilleures compétences.

• 5/ FASTER SNAP SHOT (pré-requis 1 et 6) :
À prendre quand votre précision de tir est assez haute. Sinon, il vaut mieux utiliser le mode burst d'une mitraillette.

• 6/ SURVIVAL (pré-requis 2) :
Si vous êtes assez fous pour laisser vos hommes avec moins de 25 % de vie, vous avez 10 % d'évasion en plus avec cette compétence. Vous aurez davantage besoin de Survival comme pré-requis en fait.

• 7/ FASTER ATTRIBUTES GROWTH (pré-requis 8) :
Utile en tant que tel et comme pré-requis.
• 8/ FASTER POSE CHANGE (pré-requis 3) :
Pas bien. À éviter sauf si c'est un pré-requis pour une compétence qui vous intéresse.
• 9 FASTER SHORT BURST (pré-requis 4) :
À moins que vous n'utilisiez que les Long Burst, vous pouvez la prendre sans regretter.
• 10/ RUN FOR YOUR LIFE (pré-requis 6) :
Cela peut vous aider si vous vous déplacez beaucoup pour éviter l'ennemi. Cela inflige une pénalité de précision de tir à l'ennemi, bien utile dans pas mal de situations.
• 11/ BETTER HEARING (pré-requis 7) :
Une bonne compétence pour débusquer des ennemis silencieux. À prendre.
• 12/ GOOD SHOT FROM ANY POSE (pré-requis 8) :
Pas mal, mais vous avez sans doute des points à dépenser ailleurs, non ?
• 13/ MACHINE GUN SPECIALIZATION (pré-requis 4) :
Très intéressant surtout pour affronter des Panzerklein vers la fin du jeu. Ne l'oubliez pas !
• 14/ LONGER SHORT BURST (pré-requis 9) :
Permet d'avoir un tir supplémentaire en plus d'améliorer celui en rafale. Bien utile.
• 15/ FASTER SHOTS (pré-requis 5) :
Quand vous aurez plus de points d'action dans le jeu, vous pourrez tirer plus souvent. Avec cette compétence, vous n'avez pas de pénalité au premier tir donc vous pouvez retirer avant la fin de votre tour.
• 16/ INCREASED SPOT (pré-requis 11) :
À éviter car un soldat joue rarement le rôle d'un éclaireur.
• 17/ NIGHT HUNT (pré-requis 11) :
Permet de tirer de nuit avec la précision de jour. Utile.
• 18/ FIND COVER (pré-requis 12) :
Très intéressant malgré le pré-requis bien inutile. À vous de voir s'il vous reste des points.
• 19/ CONTROLLED LONG BURST (pré-requis 13) :
Cela vous permet d'économiser des munitions et du temps sur le tir en rafale. Utile si vous adorez cette méthode de tir.
• 20/ INCREASED RANGED DAMAGE (pré-requis 15) :
Très très utile. Foncez !
• 21/ STEADY GUN (pré-requis 10) :
Pas très utile pour un soldat malheureusement.
• 22/ AWARENESS (pré-requis 11) :
Trop de pré-requis demandés pour que cette compétence soit conseillée. Dommage.
• 23/ HEAL ME BETTER (pré-requis 18) :
À éviter si vous ne prévoyez pas d'être touché. Bof quoi.
• 24/ REDUCED RECOIL (pré-requis 19, 14 et 20) :
Très intéressant mais demande beaucoup de points. À moins que vous ne soyez un fana du tir en rafale, cette compétence est à éviter.
• 25/ SECOND SKIN (pré-requis 21 et 16) :
Indispensable si vous comptez utiliser les Panzerklein vers la fin du jeu. Cela améliore grandement la vitesse de déplacement.
• 26/ VANGUARD (pré-requis 22) :
Utile. À prendre s'il vous reste des points.
• 27/ INSPIRATION (pré-requis 23) :
Pas mauvais mais un peu trop haut dans l'arbre de compétences pour être indispensable.



Médecin

Cette classe est assez inutile en cours de partie, surtout si vous ne prévoyez pas d'être touché souvent. Heureusement, des compétences d'équipe le rendent un poil plus intéressant.
• 1/ BODY CARRIER
Uniquement utile comme pré-requis.
• 2/ BANDAGES MASTER
Un peu inutile en fait. À prendre pourtant comme pré-requis.
• 3/ SURGEON
Assez utile même s'il n'est pas très recommandé de se prendre un tir critique en cours de partie.
• 4/ FASTER SNAP SHOT

Prend de l'importance plus tard dans la campagne. Utile comme pré-requis.

• 5/ Ignore Wounds (pré-requis 1) :
À prendre comme pré-requis et si vous êtes souvent touchés.

• 6/ KNOW ENEMY HEALTH (pré-requis 1 et 2) :
Très très utile pour tout le groupe. À prendre dès que possible. Vous savez ainsi quel ennemi saigne sans gâcher des munitions dessus et si vous pouvez tuer un garde en un seul tir.

• 7/ FASTER CRITICAL HEALING (pré-requis 2 et 3) :
Comme les soins sont plutôt à effectuer en dehors des combats, la vitesse n'a pas d'importance.

• 8/ INCREASED MELEE DAMAGE (pré-requis 3)
Totalement inutile pour un médecin.

• 9/ FASTER AIMED SHOT (pré-requis 4) :
Utile comme pré-requis et plus tard dans le jeu pour toucher des ennemis avec un tir bien ajusté.

• 10/ RESIST CRITICAL (pré-requis 5) :
Pas obligatoire, surtout si vous ne comptez pas être touché.

• 11/ RESIST CRITICAL SEVERITY (pré-requis 6) :
Complètement inutile si vous restez à l'abri des tirs.

• 12/ MASTER MEDIC (pré-requis 7) :
Bof. À éviter.

• 13/ FASTER MELEE HIT (pré-requis 8) :
Totalement inutile. Quel fou ferait attaquer un médecin au corps à corps ?

• 14/ BETTER CAREFUL SHOT (pré-requis 9) :
Très utile. À prendre.

• 15/ BETTER CHANCE OF CRITICAL (pré-requis 10) :
Compétence assez utile.

• 16/ BETTER CRITICAL SEVERITY (pré-requis 11) :
Très utile. À utiliser de pair avec Better Chance of Critical.

• 17/ FASTER SKILLS GROWTH (pré-requis 12) :
Assez utile mais demandant des pré-requis pas terribles. Dommage.

• 18/ MELEE SPECIALIZATION (pré-requis 13) :
Je cherche encore l'utilité pour un médecin.

• 19/ FORCE OF HABIT (pré-requis 14) :
Uniquement à prendre comme pré-requis.

• 20/ WISDOM (pré-requis 15 et 16) :
Très très utile comme compétence, mais nécessite la dépense de 7 points.

• 21/ PERFECT MEDICINE KNOWLEDGE (pré-requis 17) :
À prendre que si vous avez déjà les meilleures compétences du médecin.

• 22/ ALWAYS INFLICT MELEE CRITICAL (pré-requis 18) :
Le mot Melee n'a rien à faire avec médecin pour moi.

• 23/ INCREASED SHOT RANGE (pré-requis 19) :
Cela ne fait jamais de mal d'avoir une meilleure portée sur l'arme, surtout si le médecin sert à débusquer des ennemis.

• 24/ TEAM SPIRIT (pré-requis 20) :
Une bonne compétence, surtout si vous la placez en permanence avec des compagnons.

• 25/ LITTLE BLOOD (pré-requis 21) :
À éviter vu les points à dépenser pour l'acquérir. De plus, vous pouvez facilement éviter que vos soldats saignent.

• 26/ PROLONG MEDICAL TREATMENT (pré-requis 21) :
Assez inutile vu sa position dans l'arbre de compétences.

• 27/ INSPIRATION (PRÉ-REQUIS 23) :
Dépensez vos points en trop dans cette compétence de groupe, vous ne le regretterez pas.



Grenadier

À première vue, cette classe ne semble pas très utile sauf quand on constate comment les autres soldats balancent mal une grenade. À utiliser donc si vous aimez bien commencer le combat par une explosion.

• 1/ IGNORE WOUNDS :
À prendre que si vous visez Second Skin comme compétence.

• 2/ FORCE OF HABIT :
Inutile sauf comme pré-requis.

• 3/ FASTER ATTRIBUTES GROWTH :
Votre premier point à dépenser est ici. Vous ne le regretterez pas.

• 4/ RESIST CRITICAL (pré-requis 1) :
À éviter sauf pour atteindre Second Skin.
• 5/ SMG SPECIALIZATION (pré-requis 2) :
À prendre dès que possible.
• 6/ GRENADE MASTER (pré-requis 2) :
Indispensable dans l'art de lancer une grenade.
• 7/ FAST THROW (pré-requis 3) :
À ne prendre que si vous voulez balancer 4 grenades par tour. Comme rien ne peut survivre à 3 grenades, où est l'intérêt ?
• 8/ BETTER EVASION (pré-requis 3) :
Assez utile. Augmenter les chances d'éviter un tir est toujours une bonne chose.
• 9/ RESIST CRITICAL SEVERITY (pré-requis 4) :
Assez inutile sauf comme pré-requis.
• 10/ FASTER AIMED SHOT (pré-requis 5) :
Très utile. Prenez-le en tant que tel et comme pré-requis.
• 11/ THROWING SPECIALIZATION (pré-requis 6) :
À éviter car ne prend en compte que les couteaux. Dommage.
• 12/ GOOD THROW FROM ANY POSE (pré-requis 7) :
À oublier.
• 13/ SURVIVAL (pré-requis 8) :
À éviter car ne laisser que 25 % de vie à un soldat n'est pas une bonne idée.
• 14/ EVADE AREA ATTACKS (pré-requis 9) :
À ne prendre que si votre rêve est de porter des Panzerklein.
• 15/ BETTER CAREFUL SHOT (pré-requis 10) :
Utile. À prendre si vous en avez l'occasion.
• 16/ FASTER SHORT BURST (pré-requis 10) :
Une bonne compétence qui fait bien son boulot.
• 17/ BETTER GRENADE TIMING (pré-requis 11) :
À ne prendre que si vous utilisez le compte à rebours des grenades.
• 18/ INCREASED THROWING RANGE (pré-requis 12) :
Pas mauvais même si vous en avez probablement pas besoin.
• 19/ FIND COVER (pré-requis 13) :
Demande trop de points à dépenser pour l'obtenir. Dommage.
• 20/ STEADY GUN (pré-requis 14) :
À ne prendre que comme pré-requis.
• 21/ ROCKET LAUNCHER SPECIALIZATION (pré-requis 16 et 17) :
À prendre rapidement si vous utilisez des lance-roquettes.
• 22/ HEAL ME BETTER (pré-requis 19) :
Trop loin dans l'arbre de compétences pour être recommandé.
• 23/ SECOND SKIN (pré-requis 20 et 15) :
À prendre de toute urgence si vous aimez diriger des Panzerklein.
• 24/ FASTER RELOAD (pré-requis 21) :
Toujours utile mais demande trop de points à dépenser.
• 25/ FASTER SNAP SHOT (pré-requis 21) :
Bien utile, mais placé trop haut dans l'arbre des compétences.
• 26/ INCREASED AREA ATTACK DAMAGE (pré-requis 21 et 18) :
Si vous utilisez souvent des grenades ou des roquettes, prenez-le même si vous devez dépenser beaucoup de points.
• 27/ TEAM SPIRIT (pré-requis 22) :
Utile mais demande beaucoup trop de points.



Technicien

Le technicien possède quelques compétences très utiles, mais sert surtout pour déverrouiller une serrure ou manipuler des pièges.
• 1/ RIFLE SPECIALIZATION
À prendre comme pré-requis
• 2/ PISTOL SPECIALIZATION
Vous avez mieux à faire que de tirer avec un pistolet, non ? Utile comme pré-requis
• 3/ BURGLAR
Très utile pour crocheter les serrures. À prendre dès que possible.
• 4/ FASTER RELOAD (pré-requis 1) :
Cette compétence est très utile car vous passez votre temps à recharger votre arme en début de partie.
• 5/ FASTER SNAP SHOT (pré-requis 2) :
Utile comme pré-requis.
• 6/ FASTER AIMED SHOT (pré-requis 1 et 2) :
Utile plus tard dans le jeu pour tirer à bonne distance d'un ennemi.
• 7/ FASTER SKILLS GROWTH (pré-requis 3) :
Bien utile et facile à obtenir. À posséder dès que possible.
• 8/ TRAP SENSE (pré-requis 3) :
Assez utile pour désarmer les pièges.
• 9/ MACHINE GUN SPECIALIZATION (pré-requis 4) :
Très utile contre des Panzerklein. Ne la manquez pas.
• 10/ SMG SPECIALIZATION (pré-requis 5) :
Très utile si vous passez votre temps à tirer à la mitraillette.
• 11/ INCREASED FAMILIARITY (pré-requis 7) :
Utile comme pré-requis.
• 12/ DISARM TRAPS (PRÉ-REQUIS 8) :
Utile dans son rôle, rien à redire.
• 13/ INCREASED SHOT RANGE (pré-requis 9) :
Utile et relativement facile à acquérir. Foncez !
• 14/ ROCKET LAUNCHER SPECIALIZATION (pré-requis 9 et 10) :
Si vous utilisez les lance-roquettes, prenez cette compétence rapidement.
• 15/ AIM BEFORE SHOT (pré-requis 10) :
Donne un bonus aux premiers tirs. Assez utile.
• 16/ DIFFICULT TRAP (pré-requis 12) :

Si vous prévoyez de poser souvent des pièges, prenez-la dès que possible pour décimer les troupes ennemies.

• 17/ DEMOLITION (pré-requis 14) :
Excellent pour détruire des bâtiments même si vous pouvez y arriver sans cette compétence.

• 18/ EVADE AREA ATTACKS (pré-requis 14) :
Trop loin dans l'arbre de compétences pour être utile. Dommage.

• 19/ MASTER ENGINEER (pré-requis 20) :
À prendre uniquement si vous comptez utiliser un Panzerklein.

• 20/ WISDOM (pré-requis 11 et 16) :
Une très bonne compétence demandant beaucoup de points. À prendre vers la fin du jeu.

• 21/ ALWAYS INFLICT EXPLOSIVES CRITICAL (pré-requis 16) :
À prendre si vous utilisez souvent des pièges offensifs.

• 22/ TEAM SPIRIT (pré-requis 20) :
Si vous avez pris Wisdom, prenez donc cette compétence. Sinon, elle demande trop de points.

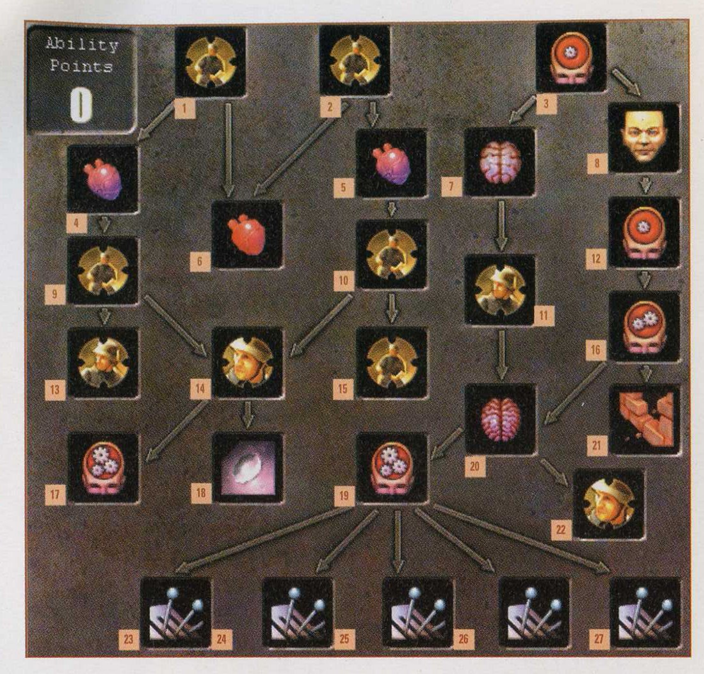
• 23/ PANZERKLEIN TECHNICIAN (pré-requis 19) :
À prendre vers la fin du jeu pour avoir l'avantage sur les Panzerklein ennemis.

• 24/ SECOND SKIN (pré-requis 19) :
À utiliser dès que vous avez des PK à la base.

• 25/ INCREASED SENSOR RANGE (pré-requis 19) :
Très utile quand vous avez des PK.

• 26/ APPRAISE PANZERKLEINS (pré-requis 19) :
Très efficace pour détruire les PK ennemis. À moins que vous ne préfériez tuer le pilote du PK au canon laser, cette compétence est à prendre.

• 27/ LOWER PANZERKLEIN NOISE (pré-requis 19) :
À éviter car un PK est tout sauf discret.



Cheat Modes

Pas d'Easter eggs ce mois-ci, donc des cheat modes pour vous consoler. Comme d'habitude, n'en abusez pas sinon vous risquez de passer à côté du jeu.

Éditez le fichier autoexec.cfg situé dans le sous-répertoire /cfg. Ajoutez le mot wirbelwind à la fin. Sauvegardez et vous pouvez maintenant utiliser la touche ² pour ouvrir la console (la touche au-dessus de TAB et sous ESC). Mettez 1 pour activer et 0 pour désactiver les codes suivants :

• game_noai 1 pour désactiver l'intelligence artificielle (ami comme ennemi)
• setxplevel x pour monter les membres de votre escouade au niveau x.
• godmode 1 pour vous rendre invulnérable.

Le mot de la fin

Nival Interactive développe actuellement une extension pour Silent Storm du nom de Sentinels. L'action se déroulera après la Seconde Guerre mondiale et fera suite à la campagne du jeu de base. Vu le succès de cette nouvelle licence auprès des joueurs de X-Com et Jagged Alliance, parions qu'un Silent Storm 2 fera parler de lui d'ici peu de temps.

